

Règles / Fonctionnalités

- créer partie
 - * taille grille
 - * thématique des mots
 - * nombre de joueurs
 - * possibilité temps réflexion
- sauvegarder / rechargez partie
- éditer nouvelles cartes
- créer fenêtre x fxml des différents vues
- contrôler x controller / fxml
- historique des indices
- modèle
 - * carte^①
 - * plateau
 - * jeu



charger
retour accueil
sevir

Joueur qui devine

Revenez

Au tour de : [bleu, rouge, rouge]

Indice →

8 bleus
8 rouges
7 neutres
1 assassin
1 tuile extra
1 clef (aléatoire)
200 cartes nom de code.

Éspion

Revenez

Au tour de : [bleu, rouge, rouge]

indice	Nbre mots
--------	-----------

← text fields

Jour 1

* Natin

- Organisation sur la gestion des tâches à effectuer
- Création CARD + visuels
- Création BOARD + visuel
- Création fenêtres SPY et GUESSER
- Design des fenêtres SPY et GUESSER à la main

* Après-midi

- Création de la page ACCUEIL
- Redirection vers le jeu via le bouton PLAY
- Redirection vers les règles (internet) via le bouton RÈGLES
- Quitter le jeu via le bouton QUIT
- Modification des plateaux pour le futur choix de la taille de grille
- Affichage de la clé pour les SPY
- Cartes cliquables qui changent de couleur
- Affichage des indices dans les deux fenêtres SPY et GUESSER
- Donner l'indice (stocké dans une p'te) de SPY vers GUESSER
- Barre MENU dans fenêtres SPY et GUESSER + retour vers l'ACCUEIL
- Liste de mots interdits car jugés trop proches du mot à deviner
- Bouton pour que un GUESSER parte son tour
- Sauvegarder / charger une partie

* Objectifs pour le Jour 2

- Version avec les images
- Quel joueur commence ? (et donc une tuile colorée en plus)
- Générer la grille avec les mots aléatoires
- Relier la clé au plateau pour avoir la bonne couleur quand on reboîte une carte